

IKON BUDAYA BETAWI PADA KAIN PANJANG



PENCIPTAAN

Bekti Windyastuti

NIM 1411789022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

IKON BUDAYA BETAWI PADA KAIN PANJANG



PENCIPTAAN

Oleh:

Bekti Windyastuti

NIM 1411789022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2018

Tugas Akhir Penciptaan Kriya Seni Berjudul:

IKON BUDAYA BETAWI PADA KAIN PANJANG diajukan oleh Bkti Windyastuti, NIM 1411789022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 25 Juli 2018.

Pembimbing I



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP 19631104 199303 1 001

Pembimbing II



Isbandono Hariyanto, S.Sn, M.A.

NIP 19741021 200501 1 002

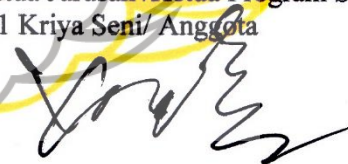
Cognate/Anggota



Drs. I Made Sukanadi M. Hum.

NIP 19621231 198911 1 001

Ketua Jurusan /Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/ Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri M. Hum.

NIP 19620729 199002 1 001



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Karya Tugas Akhir ini kepada kedua orang tua saya, kakak-kakak saya, Orang yang saya sayang, kawan-kawan seangkatan 2014 yang sudah mensupport saya selama ini.



MOTTO

“Aku tidak berjuang demi sebuah karya tetapi aku berkarya demi sebuah perjuangan”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Juli 2018

Bekti Windyastuti



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan Hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir demi memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjan di bidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada pihak yang telah banyak membantu. Ucapan terima kasih ini diajukan kepada Allah SWT dan yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A., Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Drs. Rispul, M.Sn., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi masukan maupun saran selama bimbingan Tugas Akhir ini;
6. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi masukan maupun saran selama bimbingan Tugas Akhir ini;
7. Drs. I Made Sukanadi, M. Hum, selaku *cognate* yang memberi masukan dalam bimbingan;
8. Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn., Dosen Wali;
9. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, khususnya seluruh Dosen dan Karyawan Jurusan Seni Kriya serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Semua keluarga terutama Bunda dan Daddy, serta Kakak-kakak saya, Pendamping hidup saya yang telah membantu saya dalam segala hal;

11. Seluruh pihak yang ada di “Taman Lumbini” Abdul Syukur yang telah membimbing saya dalam pembuatan karya;
12. Teman-teman Kriya angkatan 2014 dan juga semua senior dan junior saya;
13. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung.

Selanjutnya, atas segala bantuan, bimbingan, serta dorongan yang telah diberikan, mudah-mudahan mendapat imbalan dari Allah SWT semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis.

Yogyakarta, 25 Juli 2018



Bekti Windyastuti

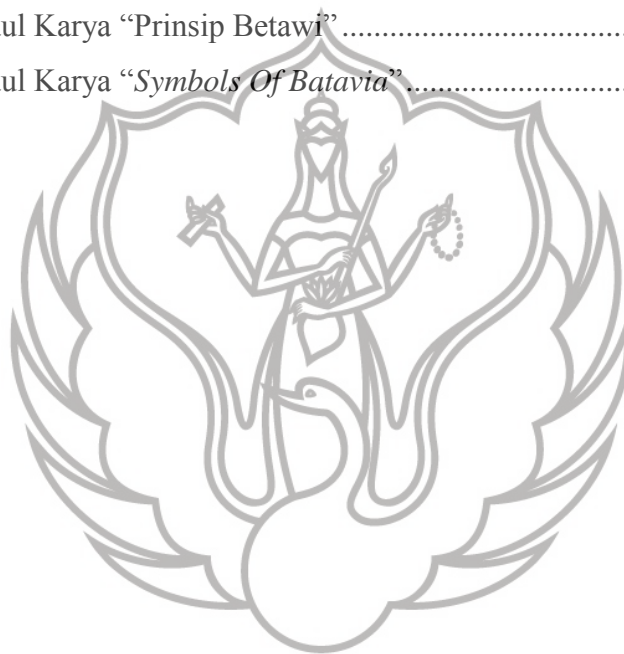
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
1. Metode Pendekatan	3
2. Metode Penciptaan	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	6
B. Landasan Teori	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	18
B. Analisis	21
C. Rancangan Karya	22
1. Sketsa Alternatif	23
2. Sketsa Terpilih	27
D. Proses Perwujudan	29
1. Bahan dan Alat	29

2. Teknik pengerjaan	33
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	40
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	47
B. Tinjauan Khusus	48
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
WEBTOGRAFI.....	67
LAMPIRAN.....	68
A. Foto Poster Pameran	68
B. Foto Situasi Pameran	69
C. Katalog	71
D. Foto Poster <i>Fashion Show</i>	72
E. Foto Situasi <i>Fashion Show</i>	73
F. <i>Curriculum Vitae</i> (CV)	74

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Alat Untuk Membuat Sketsa	29
Tabel 02. Alat Pembuatan Batik	30
Tabel 03. Bahan Untuk Membatik	32
Tabel 04. Judul Karya “ <i>Manggar</i> dengan Sentuhan Klasik”	40
Tabel 05. Judul Karya “Lintas Generasi”	41
Tabel 06. Judul Karya “ <i>None Gigi Balang</i> ”	42
Tabel 07. Judul Karya “ <i>None</i> ”	43
Table 08. Judul Karya “Tolak Bala”	44
Tabel 09. Judul Karya “ <i>Lereng Gigi Balang</i> ”	45
Tabel 10. Judul Karya “Prinsip Betawi”	45
Tabel 11. Judul Karya “ <i>Symbols Of Batavia</i> ”	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Ondel-ondel</i>	6
Gambar 2. <i>Manggar</i>	8
Gambar 3 <i>Gigi Balang</i>	8
Gambar 4. Baju <i>Sadariah (Sadarie)</i>	9
Gambar 5. Kebaya <i>Kerancang</i>	10
Gambar 6. Batik Betawi.....	11
Gambar 7. Kerak Telor	11
Gambar 8. Bir <i>Pletok</i>	12
Gambar 9. Standarisasi Bagian-bagian Kain Panjang.....	13
Gambar 10. Contoh Kain Motif Pagi-Sore	14
Gambar 11. Standarisasi Bagian-bagian Kain Sarung.....	14
Gambar 12. <i>Ondel-ondel</i>	18
Gambar 13. <i>Manggar</i>	18
Gambar 14. Ornamen <i>Gigi Balang</i>	19
Gambar 15. Batik Betawi Motif <i>Ondel-ondel</i>	19
Gambar 16. Motif <i>Loreng Ondel-ondel</i>	19
Gambar 17. Kain Sarung Berkepala di tengah bermotif <i>Dlorong</i>	20
Gambar 18. Kain Panjang Pagi-Sore <i>Pek Eng Tay</i>	20
Gambar 19. Contoh Batik Pedalaman.....	20
Gambar 20. Contoh Batik Pesisiran.....	20
Gambar 21. Sketsa Terpilih 1 “ <i>None Gigi Balang</i> ”.....	27
Gambar 22. Sketsa Terpilih 2 “ <i>Lereng Gigi Balang</i> ”.....	27
Gambar 23. Sketsa Terpilih 3 “ <i>Tolak Bala</i> ”	28
Gambar 24. Sketsa Terpilih 4 “ <i>Prinsip Betawi</i> ”	28
Gambar 25. Sketsa Terpilih 5 “ <i>Symbols Of Batavia</i> ”	28
Gambar 26. Sketsa Terpilih 6 “ <i>Lintas Generasi</i> ”.....	29
Gambar 27. Membuat Sketsa Pada Kertas.....	33
Gambar 28. Memola Desain Pada Kain.....	33
Gambar 29. Proses Pencantingan.....	34
Gambar 30. Proses Pewarnaan Tutup Celup.....	36

Gambar 31. Hasil Setelah diwarnai.....	36
Gambar 32. Proses Setelah Dibilas dengan Air Bersih.....	37
Gambar 33. Hasil Setelah Kain Kering.....	37
Gambar 34. Proses <i>Pelorodan</i>	38
Gambar 35. Proses Pencucian Kain	39
Gambar 36. Proses Penjemuran Kain Setelah Di- <i>lorod</i>	39
Gambar 37. Kain Panjang Karya 1 (<i>Manggar</i> Dengan Sentuhan Klasik)	48
Gambar 38. Penerapan Kain Panjang dengan Teknik Lilit.....	48
Gambar 39. Kain Panjang Karya 2 (Lintas Generasi).....	50
Gambar 40. Penerapan Kain Panjang Pada Model	50
Gambar 41. Kain Panjang Karya 3 (<i>None Gigi Balang</i>).....	52
Gambar 42. Penerapan Kain Panjang Bermotif Sarung dengan Teknik Lilit	52
Gambar 43. Kain Panjang Karya 4 (<i>None</i>)	54
Gambar 44. Penerapan Kain Panjang Pada Model	54
Gambar 45. Kain Panjang Karya 5 (Tolak Bala)	56
Gambar 46. Penerapan Kain Panjang dengan Teknik Lilit.....	56
Gambar 47. Kain Panjang Karya 6 (Lereng <i>Gigi Balang</i>).....	58
Gambar 48. Penerapan Kain Panjang dengan Teknik Lilit.....	58
Gambar 49. Kain Panjang Karya 7 (Prinsip Betawi)	60
Gambar 50. Penerapan Kain Panjang Pada Model	60
Gambar 51. Kain Panjang Karya 8 (<i>Symbols Of Batavia</i>)	62
Gambar 52. Penerapan Kain Panjang dengan Teknik Lilit.....	62

INTISARI

Pemilihan tema sebagai dasar dalam menentukan ide dan konsep pembuatan Karya seni. Budaya Betawi dan Batik menjadi pusat perhatian penulis untuk mengangkat tema budaya Betawi sebagai dasar pembuatan karya seni berupa kain panjang. Penulis mengambil ikon dari budaya Betawi untuk diciptakan ke dalam batik tulis, memperbarui batik-batik Betawi. Upaya melestarikan budaya Betawi agar masyarakat Betawi mengenal kembali budaya yang dimilikinya.

Penciptaan Karya Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan estetika yang mengacu pada bentuk visual dari ikon budaya Betawi tersebut, pendekatan semiotika yang mengacu pada simbol-simbol Betawi, Metode penciptaan yang digunakan adalah eksplorasi, yaitu dengan cara studi pustaka, setelah memperoleh data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya dalam metode penciptaan adalah perancangan dengan membuat sketsa-sketsa karya, dan metode perwujudan yang digunakan sesuai kemampuan penulis dan berdasarkan sumber data yang ada. Teknik yang digunakan adalah teknik batik tulis dan teknik pewarnaan tutup celup.

Karya Tugas Akhir ini menciptakan karya berbentuk kain panjang dengan teknik batik tulis dan menerapkan warna dengan teknik tutup celup. Penulis menciptakan motif ikon budaya Betawi dengan susunan motif mengacu pada batik pedalaman, batik pesisiran yang berbentuk motif Pagi-Sore, kain sarung berkepala tumpal dan berkepala *dlorong*. Teknik pewarnaan menggunakan warna batik pedalaman, yaitu *wedel* dan *sogan*, dan warna batik pesisiran yang memiliki beragam warna.

Kata Kunci: ikon budaya Betawi, batik tulis, kain panjang

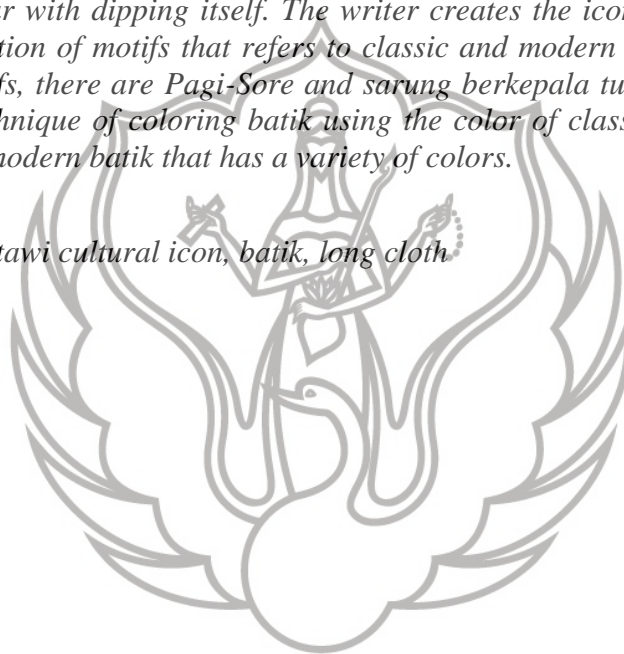
ABSTRACT

Selection of themes as abasis in determining the idea and concept of manufacture. Betawi cultural artwork and batik become the center of the author's attention to the theme of Betawi culture as the basis for making artwork in the form of long cloth. The writer takes the icon from Betawi culture to be created into batik and renew batik Betawi.

The creation of this finas project uses a method of aesthetic aesthetic that refers to the visual form of the Betawi cultural icon, a semiotical approach that refes to the Betawi symbols, the method of creation used is exploration, that is by way of literature study and field study, after obtaining the required data the next step in the creation method is the design by making sketches of the work, and the embodiment methods used according to the ability of the writer and based on existing data sources. The techniques of batik and dye dyeing technique.

This final paper aims to create a long cloth by using batik technique and applies colour with dipping itself. The writer creates the icon of Betawi cultural with compotition of motifs that refers to classic and modern batik. Modern batik has two motifs, there are Pagi-Sore and sarung berkepala tumpal and berkepala dlorong. Technique of coloring batik using the color of classic batik (wedel and sogan) also modern batik that has a variety of colors.

Keyword: *Betawi cultural icon, batik, long cloth*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku budayanya, Indonesia memiliki ratusan suku budaya yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Masing-masing suku budaya memiliki ciri khas yang unik dan mencerminkan suku tersebut. Salah satu suku budaya di Indonesia yang akan menjadi tema penciptaan adalah suku Betawi.

Wilayah DKI Jakarta sebelumnya dikenal dengan sebutan Sunda Kelapa, Djayakarta dan berubah kembali menjadi Batavia sejak berkuasanya Belanda tahun 1610 (Suswandari, 2017: 1). Penyebutan orang Betawi baru muncul abad ke-19 dari kata Batavia jadi Betawi, hal ini karena masalah transliterasi Arab penulisannya jadi *ba-ta-wau-ya*, Betawi (Ridwan, 2004: 16). Sejak zaman Hindia Belanda, Batavia merupakan ibukota Hindia Belanda yang menarik pendatang dari dalam dan luar Nusantara. Dalam konteks sosial budaya Batavia menjadi pusat pertumbuhan interaksi sosial baru dari beragam etnik sehingga melahirkan etnik baru yang disebut dengan etnik Betawi. Betawi merupakan etnik terakhir dalam struktur etnik yang ada di Jakarta.

Budaya Betawi merupakan budaya *mestizo*, atau sebuah campuran budaya dari beragam etnik seperti etnik Ambon, Bali, Banda, Bugis, Bima, Buton, Flores, Jawa, Sunda, dan Sumbawa. Selain dari budaya Nusantara, budaya Betawi juga banyak menyerap dari budaya luar, seperti budaya Arab, Tiongkok, India dan Portugis. Hal ini terjadi karena Betawi merupakan daerah pesisir yang sejak dahulu menjadi pusat perdagangan dan pusat ekonomi. Oleh karena itu, dengan sendirinya menjadi tujuan pendatang dari berbagai wilayah di nusantara dan luar negeri.

Kesenian etnik Betawi merupakan bagian penting untuk memahami kebudayaan secara menyeluruh dan seni merupakan salah satu bentuk pengetahuan masyarakat untuk mengekspresikan apa yang ada dalam perilaku sehari-hari dalam suatu lakon atau pertunjukkan (Suswandari, 2017: 79). Kesenian Betawi dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu seni musik, seni tari, dan

teater. Setiap wilayah atau daerah memiliki ikon tersendiri yang melambangkan daerah tersebut atau hasil peninggalan dari daerah masing-masing. Kebudayaan Betawi memiliki ikon yang sudah diresmikan oleh Pelaksana Tugas Gubernur Somarsono, yaitu *Ondel-ondel*, *Manggar (Kembang Kelapa)*. Ornamen *Gigi Balang*, baju *Sadariah*, Kebaya *Kerancang*, Batik Betawi, Kerak telur, dan *Bir Pletok*. Dari kedelapan ikon budaya Betawi tersebut penulis hanya memilih tiga ikon untuk menciptakan motif batik pada kain panjang yaitu, ikon *Ondel-ondel*, *Manggar*, dan Ornamen *Gigi Balang*. Ketiga ikon tersebut penulis rasa sudah cukup mewakili ikon budaya Betawi.

Penulis menciptakan karya batik tulis dengan judul ikon budaya Betawi bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan budaya Betawi yang kini mulai tersingkirkan oleh adanya pengaruh budaya barat. Sebagai contoh, kesenian *Ondel-ondel* saat ini sudah hampir hilang, dahulu kesenian ini ada di setiap upacara-upacara adat, sunatan, pernikahan, dan peresmian gedung-gedung, sedangkan saat ini seniman *Ondel-ondel* mencari uang dengan cara *ngamen* keliling kampung. Melihat hal ini penulis sebagai masyarakat asli Betawi merasa miris. Oleh karena itu, penulis mencoba menciptakan motif batik yang bersumber dari ikon budaya Betawi, dengan harapan budaya Betawi akan dikenal kembali, juga rasa peduli penulis untuk melestarikan budaya Betawi yang hampir hilang.

Penerapan warna pada batik kain panjang ini menggunakan bermacam-macam warna, yaitu warna-warna cerah yang memberi kesan khas Betawi yang dapat banyak pengaruh dari luar. Menggunakan warna-warna batik pedalaman seperti, *wedel* dan *sogan*. Inovasi dan kreativitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan karya seni, agar hasil karya seni yang diciptakan memiliki sifat kebaruan dan berbeda dengan karya-karya yang sudah ada. Hasil karya seni yang baik tentunya dalam proses penciptaannya membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan proses perwujudan harus dilakukan penelitian terlebih dahulu dalam perpaduan bahan, warna, dan teknik yang digunakan, sehingga penulis dapat menciptakan karya sesuai dengan ciri atau karakter khas masing-masing.

Pembuatan karya seni sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi agar karya yang dihasilkan tidak memiliki kesamaan atau kemiripan dengan karya yang sudah tercipta. Proses penciptaannya pun membutuhkan waktu yang sangat

lama dan melalui tahap percobaan terlebih dahulu agar karya tersebut bernilai indah dan sesuai dengan apa yang diharapkan dengan penulis. Hal tersebut sesuai dengan apa yang pernah diungkapkan oleh Soedarso SP, bahwa seni adalah segala macam bentuk keindahan yang diciptakan manusia, maksudnya seni merupakan suatu bentuk keindahan yang dapat mendatangkan kenikmatan.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana proses kreatif membuat motif batik tulis dengan sumber ide ikon budaya Betawi yang diaplikasikan dalam kain panjang?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang akan dicapai dari penciptaan ini:

Untuk menciptakan motif batik dan karya batik tulis berupa kain panjang dengan sumber ide ikon budaya Betawi.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam melaksanakan penulisan lebih lanjut mengenai kebudayaan Betawi, terutama pada ikon Betawi.
2. Sebagai sumbangan pemikiran tentang bagaimana menciptakan motif batik khas kota Jakarta dalam upaya pengembangan dan pelestarian budaya Betawi, ikon Betawi.
3. Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan pada bidang kebudayaan khususnya mengenai warisan budaya Betawi, terutama pada ikon-ikon Betawi dan makna yang terkandung di dalamnya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika merupakan metode yang memperlihatkan ilmu keindahan, “Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kwalita pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal. Kwalita yang paling sering disebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*) dan perlawanan

(*contras*)” (The Liang Gie, 1976: 35). *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)* cetakan kedua. Pendekatan estetika digunakan karena ikon Budaya Betawi ini memiliki nilai keindahan tersendiri, dilihat dari segi bentuk, warna dan nama yang unik.

b. Pendekatan Semiotik

Metode pendekatan semiotik yang digunakan adalah milik Charles Sanders Pierce. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” (*resemblance*) sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”, (Budiman, 2011: 20).

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada pendapat SP Gustami, yang di dalamnya terdapat tata cara penciptaan karya seni berdasarkan, “Tiga tahap enam langkah, yaitu (1) eksplorasi, (2) perancangan, dan (3) perwujudan, yang dalam analisisnya didukung sumber dan referensi, dilanjutkan perumusan ide dasar secara konseptual, kemudian dilakukan perancangan dan pembuatan model sebagai acuan perwujudannya, sehingga pada gilirannya dapat memudahkan evaluasi yang dilakukan” (Gustami, 2007: 8).

Tahap eksplorasi yaitu dengan merefleksikan pengalaman pribadi, mengamati sumber ide secara langsung, pengetahuan dari buku, tabloid, internet serta wawancara kepada sumber yang berkompeten dalam bidangnya. Ide yang dipilih merupakan warisan budaya Betawi yaitu “ikon Budaya Betawi” yang patut untuk dilestarikan, terciptalah sebuah konsep yang diangkat oleh penulis yang divisualisasikan melalui karya batik berbentuk kain panjang.

Tahap kedua yaitu perancangan, diawali dengan membuat sketsa motif batik, tema ikon budaya Betawi dengan menyesuaikan data acuan yang didapatkan, penciptaan sketsa sebagai gambaran awal mengenai karya yang akan diciptakan dengan menyesuaikan konsep yang ingin disampaikan.

Tahap ketiga yaitu perwujudan karya dengan teknik pematikan yang diawali dengan *nglowong*, *ngisen-isen*, *nembok*, dan dilanjutkan dengan

proses pewarnaan menggunakan teknik tutup celup kemudian tahap akhir dari proses pembatikan ini adalah *pelorodan* yang bertujuan menghilangkan lilin malam pada kain dengan cara merebusnya menggunakan bahan campuran soda abu atau *waterglass*.

